Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 280
21/7/2005

PASSATEMPOS • TESTE • PIADAS • QUADRINHOS

RECREIO

www.RECREIONLINE.com.br

Especial
ENVELOPE SURPRESA

GRÁTIS
ROBIS
GRUX, o robô-guindaste para completar a sua coleção

GAME
Pilote as naves radicais de Wipeout no PSP

IRADO!
Confira as maiores maluquices do Livro dos Recordes

ISSN 1517-7467
00280
9 771517 746002

FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Descubra os segredos dessa aventura que estréia no cinema

É mais divertido estar na moda com Trick Nick!

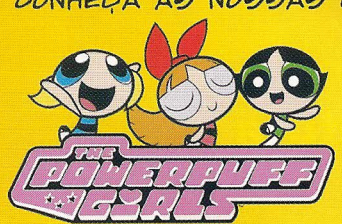
CONHEÇA A NOVA COLEÇÃO
PRIMAVERA VERÃO 2005/06

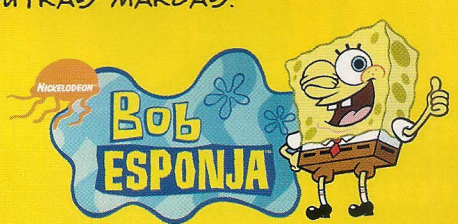
TRICK NICK

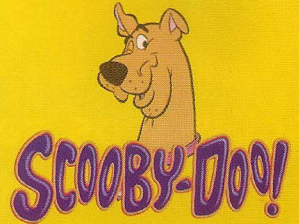
www.tricknick.com.br

CONHEÇA AS NOSSAS OUTRAS MARCAS:

by rovitex







AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 CINEMA — **Viagem mágica**
Conheça A Fantástica Fábrica de Chocolate.

10 TESTE — **A aventura dos seus sonhos**
Qual passeio combina mais com você?

12 MÃO NA MASSA — **Monte sua fábrica**
Prepare doces de chocolate.

14 TÚNEL DO TEMPO — **Muita grana**
Saiba mais sobre o dinheiro.

16 FAZENDO ARTE — **Deixe sua mesada com ele**
Faça um cofre de porquinho.

18 FIQUE LIGADO — **Campeões malucos**
Confira recordes estranhos.

21 GAMES — **Disputa espacial**
Acelere fundo em Wipeout.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 BICHOS — **Dê um pulo no brejo**
Descubra tudo sobre os sapos.

26 PASSATEMPO — **Labirinto**
Pule entre os números e ajude o sapo.

27 ESPAÇO — **Por dentro de um cometa**
Entenda sobre a nova missão da Nasa.

28 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Desvende o nome dos filhotes.

39 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

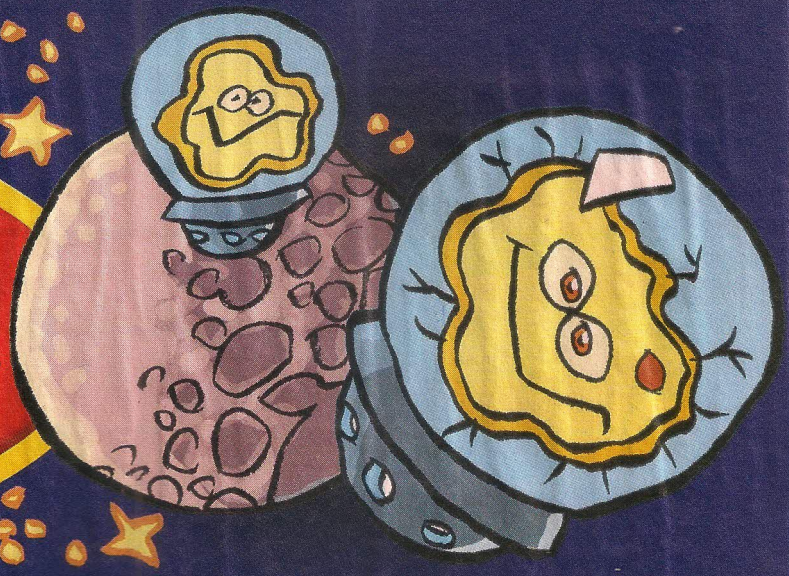


Ilustração ▸
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

EXISTEM BACTÉRIAS FORA DA TERRA?

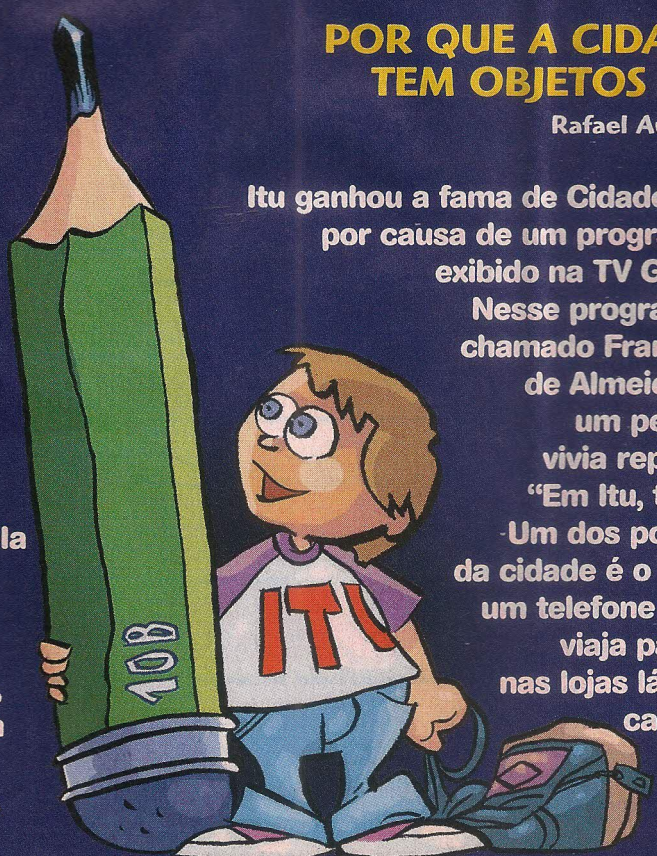
Eduardo Clementino
Por e-mail

Ninguém tem certeza se há bactérias em outros planetas. A descoberta mais importante sobre o assunto foi um material encontrado em um meteorito vindo de Marte. Talvez esse material seja produzido apenas por bactérias, o que provaria a existência desses seres em outros planetas. O meteorito foi achado na Antártica, se chama ALH84001 e tem 4,6 bilhões de anos de idade.

QUEM CRIOU A PRIMEIRA NOVELA E QUAL FOI?

Renata N. Pinheiro
Por e-mail

As primeiras novelas eram programas de rádio. Acredita-se que a primeira delas foi *Painted Dreams* (Sonhos Pintados), em 1929, nos Estados Unidos, e tinha 15 minutos de duração. No Brasil, a primeira radionovela foi "Em Busca da Felicidade", de 1941. Já a primeira novela de televisão do mundo foi *The First Hundred Years* (Os Primeiros Cem Anos), exibida nos Estados Unidos, em 1950. No Brasil, foi "Sua Vida me Pertence", escrita por Walter Foster, em 1951.



POR QUE A CIDADE DE ITU TEM OBJETOS GRANDES?

Rafael Augusto L. Perrucci
Valinhos – SP

Itu ganhou a fama de Cidade dos Exageros por causa de um programa de humor, exibido na TV Globo, em 1967. Nesse programa, um ituano chamado Francisco Flaviano de Almeida interpretava um personagem que vivia repetindo a frase: "Em Itu, tudo é grande". Um dos pontos turísticos da cidade é o Orelhão de Itu, um telefone gigante. Quem viaja para lá encontra nas lojas lápis, borrachas, canetas, óculos e outros objetos enormes.

VOCÊ SABIA QUE...

Os astrônomos descobriram na Via Láctea estrelas frias, mas muito luminosas, que são 1.500 vezes maiores que o Sol? Elas são chamadas de gigantes vermelhas.

QUAL É O MAIOR ANIMAL DO RIO AMAZONAS?

Suzane da Silva Cabral
Macapá – AP

Os maiores habitantes dos rios da Amazônia são o peixe-boi e o jacaré-açu, que pesam até 300 quilos. O peixe-boi pode medir mais de 2 metros e o jacaré-açu mede pelo menos 5 metros. Já entre os maiores peixes estão o pirarucu, que chega a 3 metros de comprimento e 200 quilos, e a piraíba, que pode atingir 2,5 metros de comprimento e pelo menos 180 quilos. Dizem até que existem peixes maiores na região, mas não foi possível comprovar isso, pois eles estariam cada vez mais raros devido à pesca descontrolada.

CONSULTORIA: ANTONIO MÁRIO MAGALHÃES (professor de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP), JANSEN ZUANON (biólogo do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia), JULIO GRALHA (professor de História Antiga e Medieval da FIS, NEA-UERJ e CEIA-UFF), MARIA ATAÍDE MALCHER (professora do Núcleo de Pesquisa em Telenovelas da ECA–USP), ROBERT ALLEN (professor do American Studies Program da University of North Carolina) e CHRISTINE GERAGHTY (chefe do Department of Theatre, Film and Television Studies da University of Glasgow).

Veja mais sobre a história do dinheiro na página 14.

QUAL A PRIMEIRA MOEDA INVENTADA?

Flávio Rabinovici
São Paulo – SP

As primeiras moedas apareceram na Lídia, onde hoje fica a Turquia, por volta do século 7 antes de Cristo. Eram pequenas barras de metal que logo passaram a ser usadas em outras cidades próximas do mar Mediterrâneo porque facilitavam o comércio de conchas e peles.

CINEMA

Texto ◗ CLÁUDIO FRAGATA
Design ◗ ANDREA NALIATO

AVENTURA SABOR CHOCOLATE

É seu dia de sorte! Você é um dos convidados que vão entrar no delicioso mundo do filme A Fantástica Fábrica de Chocolate.

Você consegue imaginar um lugar onde os rios são de chocolate, as árvores de doces e há uma surpresa deliciosa em cada sala? Prepare-se para conhecer um mundo assim junto com Charlie, o herói do filme **A Fantástica Fábrica de Chocolate.**

Não existe nada de que ele goste mais do que chocolate, mas Charlie é pobre e sua família mal consegue dinheiro para a comida. Uma vez por ano, o garoto ganha uma barra de chocolate. No resto do tempo, fica só sonhando com isso. Para piorar, mora perto da fábrica de chocolates Wonka, a maior e mais famosa do mundo.

A fábrica é cheia de mistérios e todos morrem de curiosidade para saber o que acontece por trás de seus muros e portões.

Um dia, Willy Wonka lança uma promoção: quem encontrar cupons dourados em seu chocolate vai visitar a fábrica. Crianças do mundo todo começam a busca.

Depois que quatro sortudos encontram seus cupons, Charlie acha uma moeda e resolve comprar uma barra de chocolate Wonka. E adivinhe o que acontece. Ele descobre um cupom!

Junto com seu avô e com os outros premiados, ele embarca numa aventura pelos intermináveis corredores da fábrica.

No cinema, você vai descobrir como a vida dele e a dos outros garotos vão mudar depois desse incrível passeio.

Os visitantes vão descobrir um mundo inacreditável na fábrica.

O DONO DA FÁBRICA

Ninguém é capaz de fazer delícias como as que Willy Wonka produz. Os concorrentes dariam tudo para descobrir o segredo de suas receitas e por isso Willy resolveu viver isolado, dentro de sua incrível fábrica. Ele é esperto e está sempre inventando coisas novas e surpreendentes.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

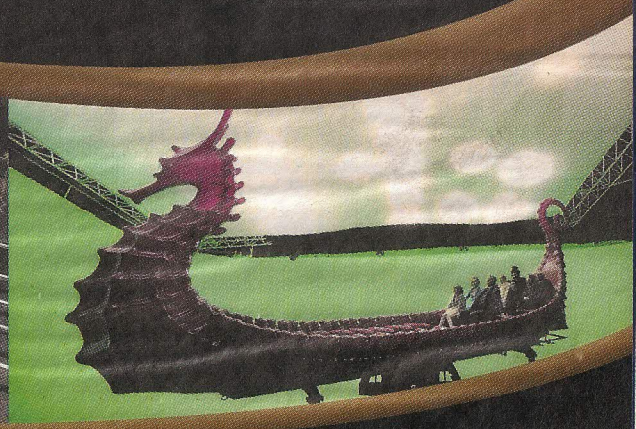
EFEITOS DELICIOSOS

Para que os atores se sentissem em um lugar mágico, foram criados cenários completos por onde eles andavam, como numa fábrica de verdade. Os efeitos de computador garantem cenas impressionantes.

Os umpa-lumpas, anões que trabalham na fábrica, foram criados a partir de um único ator. Imagens dele foram duplicadas e reunidas para que parecesse um grupo. Depois, tiveram de ser diminuídas, porque os umpa-lumpas medem só 75 centímetros de altura.

Os esquilos que trabalham na fábrica são de verdade, mas algumas cenas misturam bichos e bonecos. É por isso que todos trabalham direitinho e são capazes de fazer certas coisas como jogar nozes por sobre os ombros.

Fazer o rio de chocolate foi um desafio. Ele tinha 55 metros de comprimento e 1 metro de profundidade e foi produzido com água, celulose e corantes, o que deu a aparência e a textura de chocolate.



CONHEÇA A TURMA QUE ENCONTROU O CUPOM DOURADO

MIKE TEAVEE

Ele tem uma inteligência acima da média e passa a maior parte do tempo jogando videogame. Usando sua capacidade de cálculo, consegue rastrear um dos cupons premiados, mas na verdade nem liga muito para chocolate. O que mais gosta de fazer é jogar videogame e ver televisão.

AUGUSTUS GLOOP

Ninguém no mundo teria mais chances de encontrar um cupom dourado. Seu passatempo favorito é devorar pilhas de chocolates. Filho de um açougueiro alemão, foi logo o primeiro premiado. Mas essa gulodice vai fazer com que ele passe por maus momentos na fábrica.

CHARLIE BUCKET

Esse garoto louco por chocolate é generoso, bem-educado e mora com os pais e os quatro avós. Eles adoram Charlie e são muito pobres, mas sempre juntam suas economias para comprar uma barra de chocolate para dar a ele como presente de aniversário.

VERUCA SALT

Quando essa patricinha quer uma coisa, bate o pé até conseguir. Ela é a única filha de um milionário famoso. Para realizar o desejo da filha de entrar na fábrica Wonka, ele obriga seus funcionários a abrirem milhares de chocolates até encontrar o cupom dourado.

VIOLET BEAUREGARDE

Ela coleciona troféus. Se sai bem em todos os esportes, mas sua modalidade favorita é mascar chiclete. Seu recorde foi ficar mais de três meses sem tirar um chiclete da boca! A mãe considerou normal a filha achar o cupom porque, na opinião dela, Violet nasceu para ser vencedora.

OS UMPA-LUMPAS

Numa viagem por terras estranhas, Willy Wonka encontrou um povo de anões, os umpa-lumpas. Eles viviam ameaçados por feras da região e Wonka convidou toda a população para morar e trabalhar em sua fábrica de chocolate.

E TEM MAIS

O filme **A Fantástica Fábrica de Chocolate** é baseado no livro escrito por Roald Dahl. Vale a pena também ler a continuação da história: Charlie e o Grande Elevador, do mesmo autor.

Veja no site da RECREIO mais novidades sobre o filme.

www.RECREIONLINE.com.br

teste

VIAGENS MÁGICAS

E se você pudesse juntar cupons para fazer uma viagem incrível... para onde iria? Responda às perguntas e boa viagem!

1 **Que lugar você escolheria para visitar com a turma da escola?**

- Um sítio arqueológico.
- Uma cidade cenográfica onde estão fazendo um filme.
- O laboratório da Nasa.

2 **Se fosse a uma festa à fantasia, iria de:**

- Faraó.
- Astronauta.
- Pirata.

3 **Qual destes presentes você escolheria?**

- Um microscópio.
- Um telescópio.
- Uma bola de cristal.

4 **Se fosse um pesquisador, você gostaria mais de estudar:**

- Os planetas e galáxias do espaço.
- Os mistérios de povos da Antiguidade.
- Bruxos, fantasmas e monstros.

5 **Você nunca recusaria um convite para:**

- Conhecer o castelo de Hogwarts.
- Entrar numa máquina do tempo e viajar para o passado.
- Conhecer uma estação espacial.

6 **Qual a melhor forma de mandar uma mensagem secreta?**

- Escrevê-la com tinta invisível.
- Colocá-la dentro de um biscoito chinês.
- Transformá-la em código e enviá-la por e-mail.

7 **Em qual destes veículos você gostaria de dar uma volta?**

- Numa caravela.
- No batmóvel.
- Na vassoura do Harry Potter.

8 Você sabe exatamente o que é:
- Um scanner.
- Um sarcófago.
- Um dementador.

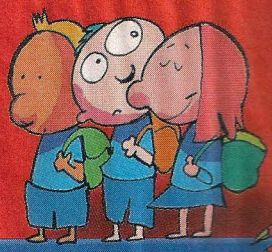
9 O que deixaria você mais empolgado?
- Consertar seu computador sozinho.
- Assistir a um filme de aventura.
- Encontrar um diário de seu avô.

10 Qual destes filmes você veria várias vezes?
- Guerra nas Estrelas.
- A Múmia.
- Shrek.

11 Se você virasse um bicho, seria:
- Um camelo.
- Um dragão.
- Um cão-robô.

12 Que livro você levaria emprestado de uma biblioteca?
- Mistérios do Passado.
- Tecnologia no Futuro.
- Poções e Fórmulas Mágicas.

Ilustrações JEAN-CLAUDE & CRIS EICH



RESULTADO

Se respondeu mais ■

Você juntou cupons azuis e vai para o Egito, a terra dos faraós. Poderá descobrir os segredos de um povo fascinante, visitar as pirâmides, navegar pelo rio Nilo e ver múmias de perto. Com certeza vai se divertir, pois é do tipo curioso, que adora investigar e se interessa pelo modo de vida de povos do passado.

Se respondeu mais ■

Os cupons laranja indicam que você é ligado em tecnologia e pode embarcar em um foguete para a Estação Espacial Internacional. Você vai conhecer uma nave por dentro e acompanhar o trabalho dos cientistas no espaço. Além disso, vai ter a sorte de ver a Terra de longe, toda azul.

Se respondeu mais ■

Você juntou mais cupons verdes e gosta de usar a imaginação. Por isso, vai passear por um lugar cheio de mágica e encontrar os personagens de seus livros, filmes e desenhos favoritos. Provavelmente, você adoraria passear pelas salas do Castelo de Hogwarts ou conhecer a Fantástica Fábrica de Chocolate.

MÃO NA MASSA

A FÁBRICA É SUA!

Você vai precisar de:

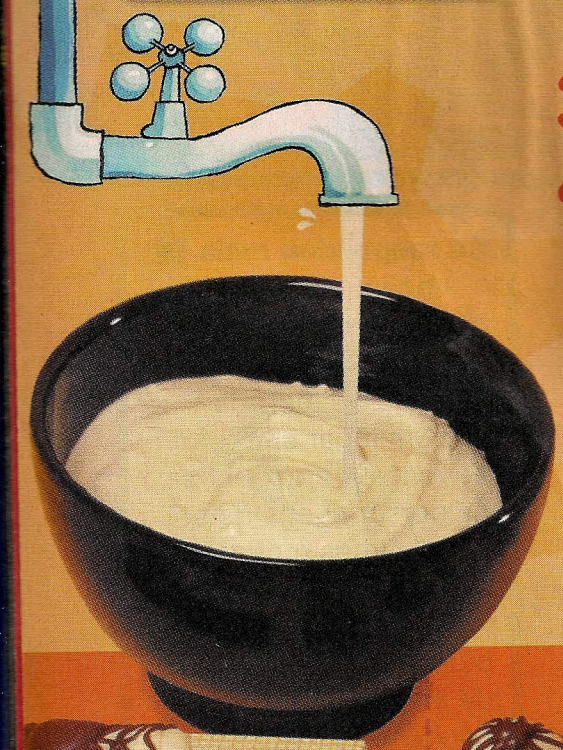
- 9 **paçocas** tipo rolha (240 gramas)
- 1 colher de sopa de **leite condensado**
- 200 gramas de **chocolate meio amargo para cobertura**
- **papel-manteiga**
- 200 gramas de **chocolate branco para cobertura**
- **biscoitos wafer**
- **marshmallow**
- **sacos plásticos limpos**

FOTO: LEO FELTRAN; ILUSTRAÇÕES: BIRY

Invente novas delícias com chocolate.

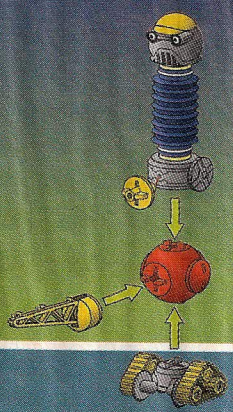
1. Amasse as paçocas e misture o leite condensado. Faça bolinhas com a massa.
2. Coloque pedaços de chocolate preto em um pote para microondas e leve ao forno por um minuto na potência alta.
3. Retire o pote com cuidado e mexa bem.
4. Mergulhe metade das bolinhas de paçoca no chocolate preto com a ajuda de uma colher. Coloque os doces sobre papel-manteiga.
5. Leve o chocolate branco ao microondas por um minuto e mexa bem. Mergulhe as outras bolinhas no chocolate branco.

Dica: Derreta mais chocolate para decorar bolachas e marshmallow. Depois, ponha o chocolate em um saco plástico, faça um furo bem pequeno na ponta do saquinho e faça os desenhos que quiser.



Veja como montar o Grux

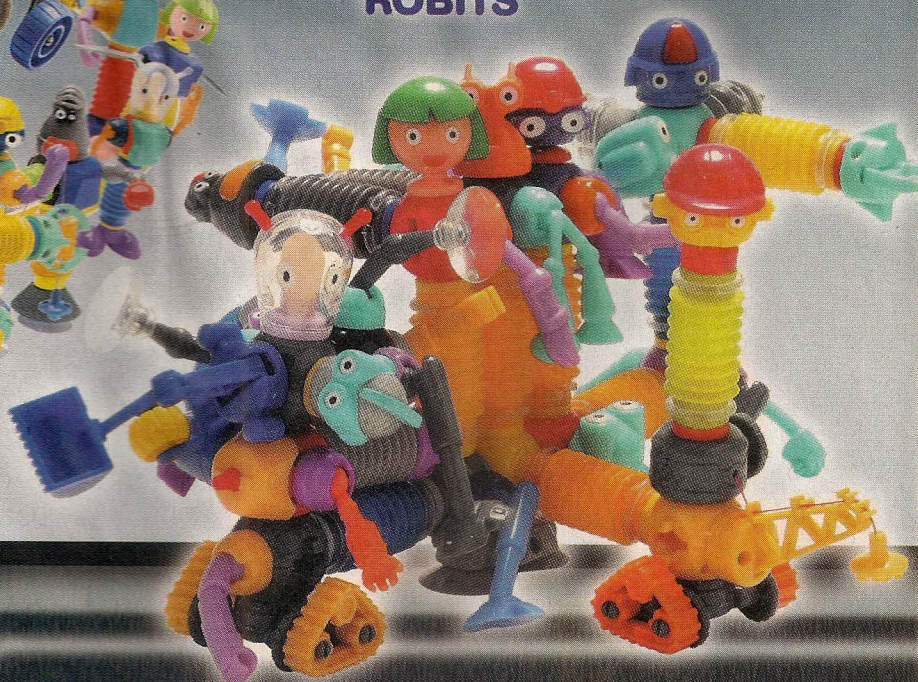
1 Tire o plástico da parte sanfonada. Encaixe as peças como no esquema.



2 Para brincar, tire a peça redonda do corpo de um robô e encaixe o reboque do Grux no lugar.

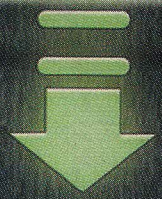
3 Depois, puxe robit girando a manivela para rebobinar o rebocador.

Invente novos robôs encaixando seus ROBITS



Confira no site o passo-a-passo da montagem do Grux e brinque com os ROBITS.

www.RECREIONLINE.com.br



Robits
O futuro chegou!

Patrocínio
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta nas bancas

POR DENTRO

Conheça a história do dinheiro e saiba mais

TROCA TUDO

Antigamente, alguns produtos eram usados como dinheiro. Os astecas pagavam as compras com sementes de cacau e os noruegueses, com bacalhau. No Brasil, escravos usavam conchas. E, na Holanda, se usavam tulipas.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ ROGÉRIO MAROJA
Ilustração ▸ STEFAN

PREÇO SALGADO

Na Roma antiga, os soldados recebiam pregos, conchas ou sal como pagamento. Foi daí que veio a palavra "salário". O sal era valioso porque servia para conservar os alimentos. Perto do ano 575 antes de Cristo, o sal, o ouro e a prata tinham o mesmo valor. Trocava-se 1 quilo de ouro por 1 quilo de sal.

OUTROS FORMATOS

Já existiram moedas quadradas e retangulares, de madeira, porcelana e couro. No século 6 antes de Cristo, na cidade grega de Olbia, havia moedas em forma de golfinho. Na China, usava-se uma com formato de chave e a moeda dos celtas, que viviam na Europa, parecia um anel.

SEGURANÇA MÁXIMA

Para evitar falsificações, as notas têm seus segredos. No Brasil, cada uma é numerada e o papel tem uma marca-d'água, que é a imagem impressa quando o papel é feito. Para vê-la, olhe a cédula contra a luz. Há fibras coloridas no papel e uma faixa holográfica. Mova a nota sob a luz e confira.

BOLSA PESADA

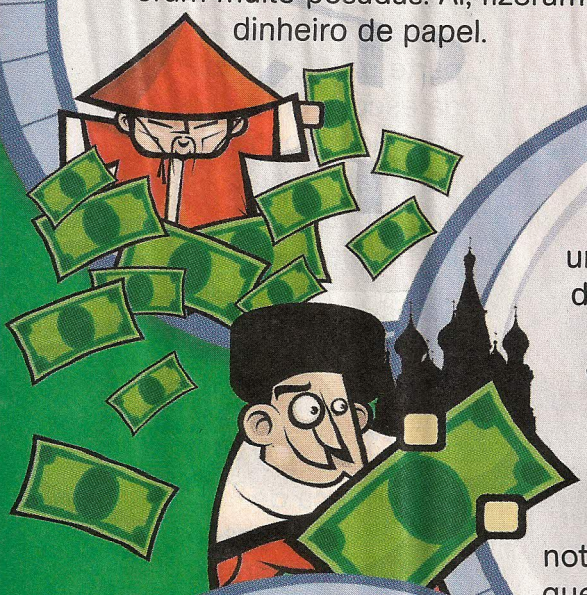
A maioria dos países tem suas notas e moedas. Mas, na ilha de Yap, que fica no oceano Pacífico, discos de pedra com furos no meio são usados até hoje como dinheiro. Os mais valiosos são tão pesados que é difícil sair com eles para fazer compras.

DA CAIXA-FORTE

sobre os diferentes tipos de moedas pelo mundo.

MAIS LEVE

Os primeiros a usar notas de papel foram os chineses, no ano 960. Mas depois elas sumiram. Só surgiram de novo em 1661, na Suécia. O país não tinha prata e as moedas de cobre eram muito pesadas. Aí, fizeram dinheiro de papel.



BEM BRASILEIRO

A primeira moeda brasileira foi o réis. Ele surgiu em 1694, quando dom Pedro II criou a casa da moeda na Bahia. Ao todo, nosso país teve nove moedas: réis, cruzeiro, cruzeiro novo, cruzeiro, cruzado, cruzado novo, cruzeiro, cruzeiro real e real.

CORES E MODELOS

Cada tipo de nota é de uma cor para que fique fácil diferenciá-las. Quase sempre elas têm imagens de pessoas ou símbolos do país. O tamanho varia. Uma nota de 500 rublos usada na Rússia chegou a ter quase do tamanho da sua revista RECREIO! Hoje a maioria das notas tem marcas em relevo para que deficientes visuais possam identificar seu valor com os dedos.

MUITO CARA

As moedas antigas são valiosas porque trazem informações sobre o passado. A mais cara do mundo é de ouro e foi feita em 1933. É uma moeda de 20 dólares e vale quase 18 milhões de reais.

CONSULTORIA: JOÃO SIDNEY DE FIGUEIREDO FILHO (chefe do Departamento do Meio Circulante, do Banco Central)

FONTES: www.bcb.gov.br, www.casadamoeda.com.br e www.guinnessworldrecords.com

PELO MUNDO

O nome dinheiro vem da palavra *denarius*, que era uma moeda da Roma antiga. Veja como se diz dinheiro em outras línguas:

Inglês ▸ **money**
Espanhol ▸ **dinero**
Italiano ▸ **soldo**
Alemão ▸ **geld**
Francês ▸ **argent**

PRESERVE A ME$ADA

Faça um cofre e guarde melhor seu dinheiro.

Você vai precisar de:

- 1 garrafa pequena
- papéis coloridos
- rolhas
- fita adesiva
- canetinhas

1 Tire o rótulo da garrafa e use-o como molde para cortar uma tira de papel colorido.

2 Dobre a garrafa no ponto onde vai fazer o corte e peça a ajuda de um adulto para cortar o retângulo por onde vai pôr as moedas.

3 Com a fita, prenda a tira na garrafa. Marque o ponto da abertura e recorte o papel. Cole a tira na garrafa.

4 Encape as rolhas com papel e cole-as para fazer as patas. Cole o lacre da garrafa numa tira de papel e enrole-o para fazer o rabinho.

5 Encape a tampa e faça o focinho. Desenhe os olhos, recorte e cole-os.

6 Siga o molde para fazer as orelhas e cole-as no papel.

Dicas para economizar grana

- Quando receber algum dinheiro, faça as contas e planeje como gastá-lo. Você pode reservar uma parte para o lanche da escola, uma para passeios e outra para comprar revistas, livros, figurinhas, games e brinquedos.
- Se está querendo comprar uma coisa mais cara, como um tênis, junte um pouco por mês. Ah! E não se esqueça de pesquisar os preços em vários lugares.
- Não rabisque nem rasgue as notas.

ILUSTRAÇÕES: BIRY \ FOTOS: LEO FELTRAN

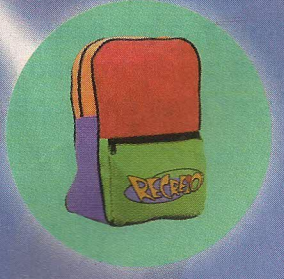
Surpresas e prêmios para você.

TVs

Discmans

Máquinas fotográficas

Minisystems



Mochilas com produtos Recreio

O Envelope Surpresa está de volta!
Toda semana você vai ganhar presentes superlegais e ainda pode ter a sorte de achar um vale-brinde e faturar um desses prêmios: TV, Minisystem, Máquina Fotográfica, Mochila com produtos RECREIO ou Discman. Não Perca!

Consulte regulamento no site: www.recreionline.com.br.
Promoção válida de 30/06/2005 a 18/08/2005.

ENVELOPE Surpresa RECREIO

Toda quinta, só na Recreio.

Imagens meramente ilustrativas. Certificado de Autorização CAIXA nº 5-0303/2005

wgcomunicação

FIQUE LIGADO

RECORDES

Veja só o que as pessoas são capazes de faze

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ MAURO SOUZA

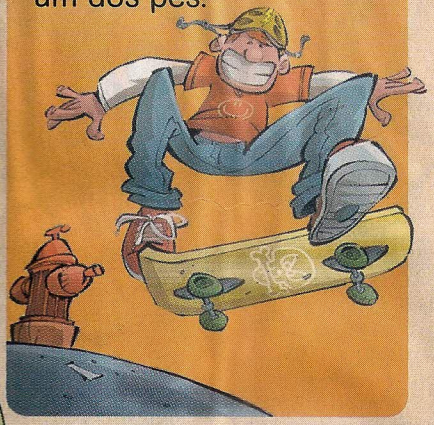
Você já ouviu falar no Livro dos Recordes? Ele é lançado todo ano e destaca os campeões do mundo em várias categorias: o homem mais pesado, o prédio mais alto, o jogador que marcou mais gols, o maior tempo de equilíbrio numa corda bamba e muito mais.

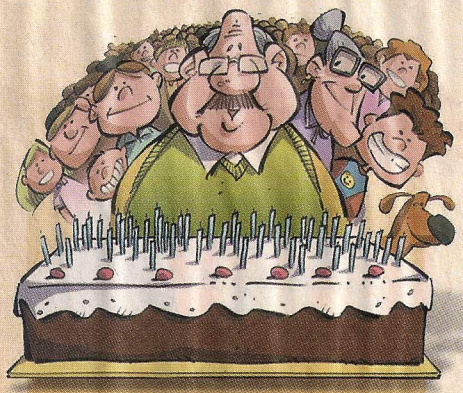
O livro ficou tão famoso que algumas pessoas se esforçam para superar certos recordes só para entrar na lista. E outras começaram a fazer coisas malucas para inaugurar novas categorias nas páginas do livro.

Divirta-se com algumas proezas, mas cuidado: não tente fazer isso em casa!

ACROBACIAS NO AR

O garoto inglês Jack Cruwys provou que é um campeão em saltos de skate fazendo uma demonstração em frente à sede do Guinness Book, em Londres. Em apenas **1 minuto**, ele completou **30 ollies**, uma manobra em que faz o skate saltar depois de pressioná-lo com um dos pés.





SUPERFESTA

Quantas pessoas você convidou para o seu aniversário? Pois vai ter de se esforçar para bater o recorde do americano Harland Sanders. Pelo menos **35 mil pessoas** foram comemorar os seus 89 anos em 8 de setembro de 1979. O melhor foi na hora do **parabéns**. Já imaginou um coro de 35 mil vozes?

ALPINISTA DE COQUEIRO

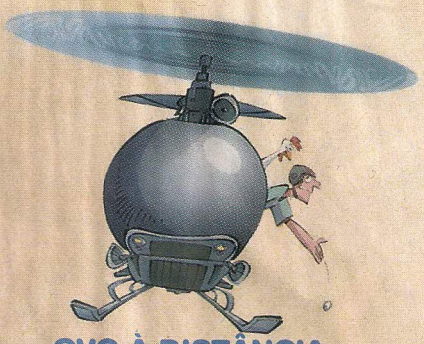
Se você já tentou subir num coqueiro, sabe que não é simples. Mas isso é moleza para Fuatai Solo, o mais rápido "**alpinista**" **de palmeiras** do mundo. Ele quebrou o próprio recorde três vezes na Competição de Subida em Coqueiro das ilhas Fiji. Da última vez, escalou um coqueiro de 9 metros em 4 minutos e 88 segundos.

IDÉIA DE GÊNIO

A idéia de criar um livro com os maiores recordes do mundo surgiu em 1951. Um dia, o inglês Sir Hugh quis saber qual era a ave mais rápida da Europa. Pesquisou nos livros e não encontrou nada. Aí decidiu fazer um guia com recordes de tudo o que acontecesse no mundo. Quatro anos depois, em 1955, o Livro Guinness foi lançado. Hoje ele é atualizado todo ano e ganhou um site na internet.

MALUCOS

para mostrar que são as melhores do mundo.



DE CAIR O QUEIXO

O americano Ashrita Furman não usa a sua coleção decopos só para beber, ele gosta mesmo é de equilibrá-los no queixo. O seu recorde foi fazer isso com **75 copos** de uma vez durante **10,6 segundos**. Nem é preciso dizer que toda a platéia ficou de queixo caído!

AAAAAIIII!

A professora inglesa Jill Drake virou recordista gritando. Ela deu um **berro** de 129 decibéis. Para você ter uma idéia, uma britadeira atinge uns 100 decibéis! Jill jura que evita falar alto nas aulas.

OVO À DISTÂNCIA

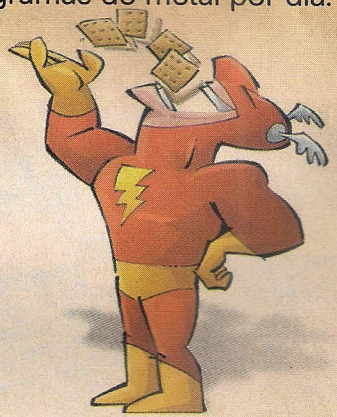
Imagine um **ovo cair** de uma altura de 213 metros **sem quebrar**! Quem conseguiu essa façanha foi o inglês David Donoghue, depois de jogar alguns ovos do alto de um helicóptero. Ele diz que o segredo está na posição e velocidade certas para atirar os ovos. Ninguém conseguiu quebrar esse recorde. Quem tentou acabou quebrando muitos ovos.

QUE GELADA!

Nos países frios, o pessoal se diverte com **guerra de bolas de neve**. A batalha mais animada aconteceu na Suíça em 2003 e reuniu 2.473 participantes. Dois times, um com uniforme azul e o outro com vermelho, disputaram a competição que durou 10 minutos e foi a maior já realizada.

COMILÃO

O inglês Ambrose Mendy é o mais rápido **comedor de biscoitos** do mundo. Ele devorou três cream crakers em 49,15 segundos. Já o francês Michel Lotito é o maior comedor de metais e não pode ver calotas e eletrônicos. Come cerca de 900 gramas de metal por dia.



NUM PÉ SÓ

Um jovem do Sri Lanka chamado Arulanantham Joachim é um recordista em... quebrar recordes! Sua última proeza foi em 1997, quando se tornou a pessoa a **ficar** mais tempo **em um pé só**. Ele passou 76 horas e 40 minutos assim! Antes, já tinha o recorde de ficar sem se mexer por 84 horas e o de percorrer a maior distância carregando tijolos. Andou 126.675 quilômetros com uma pilha de tijolos de 4 quilos e meio.

3 Semanas Incríveis

RECREIO

Stone.

Nas próximas três edições da revista RECREIO, você vai ganhar 2 envelopes dos Robits para montar incríveis Mega-Robits. Isso mesmo: no lugar de 1, você leva 2 envelopes.

imagens ilustrativas.

EDITORA Abril

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio: MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta nas bancas

Texto ▸ DANIEL NIEUWENHUIZEN

Corrida RADICAL

Acelere as naves incríveis de Wipeout Pure no PSP.

Quem gosta de desafios em alta velocidade vai curtir o novo Wipeout, que tem provas iradas, naves futuristas e pistas muito malucas.

Há vários tipos de nave. Algumas são melhores na largada, outras têm mais aceleração ou escudos resistentes. O divertido é testar todas e descobrir qual combina com o seu estilo de pilotagem.

Nos modos normais de corrida, você enfrenta sete adversários. Fique de olho neles e não solte o acelerador. Uma dica é fazer as curvas usando os auxiliares, localizados nos botões L e R.

Uma boa tática é observar a pista, pois há setas no chão que garantem mais velocidade e também quadros para conseguir itens para recuperar energia e acionar novos ataques.

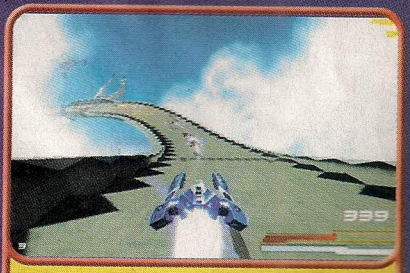
No modo Zone, o piloto tem de dar voltas nas pistas sem poder frear e a velocidade vai aumentando aos poucos. No fim da prova, sua nave estará muito rápida e difícil de controlar.

Para aumentar a emoção da disputa, convide os amigos para uma corrida de verdade juntando consoles PSP pela rede sem fio.

Sobrevoe os quadrados para ganhar novos itens de ataque.

Use os botões auxiliares na hora do pulo para descer suavemente.

Para fazer as curvas com maior eficiência, use os botões traseiros.



Algumas pistas não têm paredes: tome muito cuidado para não cair.

Passe sobre as setas no chão para ganhar velocidade extra.

DIVULGAÇÃO

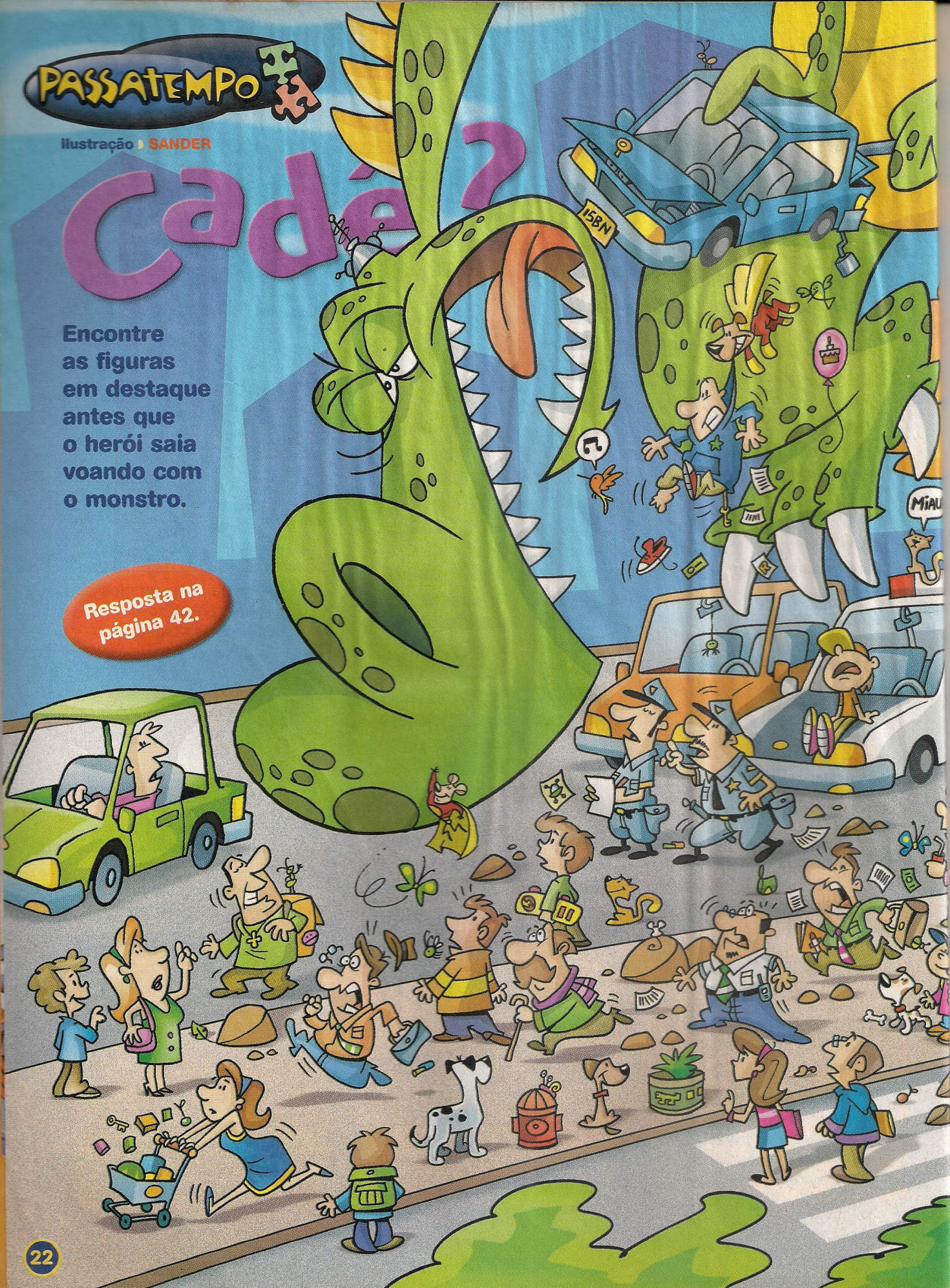
PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

Cadê?

Encontre as figuras em destaque antes que o herói saia voando com o monstro.

Resposta na página 42.



TV
LIXO

SERÁ QUE ELE

Você pode não querer dar um beijo nele, mas vale

Texto ▸ NOÉMIA LOPES

Os sapos sempre aparecem em histórias de bruxos, mas não têm nada de malvados ou enfeitiçados e são muito importantes para o equilíbrio da natureza.

Só para se ter uma idéia, um sapo adulto come três xícaras cheias de insetos por dia. Não parece apetitoso, mas se não fosse por isso haveria muito mais mosquitos, moscas e baratas por aí.

Os cientistas acreditam que os primeiros sapos surgiram há 190 milhões de anos. Hoje há milhares de espécies de todos os tamanhos espalhadas pelo mundo. A maioria vive perto de lagos e rios, em florestas úmidas e pântanos. Mas há até sapos que moram no deserto e só saem das tocas à noite para absorver a umidade do ar e procurar comida.

OLHOS
São grandes, com boa visão e noção de profundidade. Permitem saber a distância de uma presa.

QUE BOCÃO!
Lá dentro está a maior arma do sapo nas caçadas: uma língua grande, pegajosa e muito rápida. Algumas espécies têm dentes, mas eles não servem para mastigar, e sim para segurar as presas.

PERIGO
Atrás dos olhos há glândulas que produzem veneno.

DAVID AUBREY / SCIENCE PHOTO LIBRARY

MUDANÇA RADICAL

A fêmea do sapo põe seus ovos na água, onde os filhotes começam a se desenvolver. Essa metamorfose pode levar poucos dias ou até anos, dependendo da espécie. Veja como acontece:

G NEWPORT SCIENCE PHOTO LIBRARY

1▸ Centenas de ovos são colocados na água. Eles ficam protegidos por uma camada gelatinosa e os filhotes crescem lá dentro. Em algumas espécies, os machos cuidam dos ovos.

DK LIMITED CORBIS

2▸ Quando saem dos ovos, eles são chamados de girinos. Movem a cauda e respiram por brânquias, retirando oxigênio da água. Alimentam-se de uma parte nutritiva do ovo.

É UM PRÍNCIPE?

pena conhecer os encantamentos dos sapos de verdade.

PELE

Tem de estar sempre úmida e é o órgão responsável pela respiração. O sangue passa perto da pele e atrai o oxigênio do ar.

HORA DO PULO

As pernas são longas e seu formato e estrutura ajudam na hora de saltar.

Entre no site e saiba mais sobre outras espécies.

www.RECREIOonline.com.br

CANTORIA EM GRUPO

Rápidos nas caçadas, os sapos costumam atacar esticando a língua grudenta para pegar as presas. Não gostam de briga, mas contam com uma defesa poderosa: possuem glândulas que liberam veneno quando são apertadas.

Apesar de serem animais solitários, eles costumam se reunir em encontros animados à beira das lagoas e se comunicam coaxando alto para atrair namoradas. Cada espécie emite um som diferente e assim as fêmeas conseguem identificar seus namorados ideais no meio de uma turma. E ela é bem exigente. Se não gostar da cantoria de um macho, nem se aproxima dele.

PERERECAS

Elas pertencem ao grupo dos anuros, o mesmo dos sapos e das rãs, mas são as menores da turma. Possuem olhos esbugalhados e têm bolinhas nas pontas dos dedos, que são como ventosas e ajudam a grudar em lugares difíceis. Há mais de 700 espécies e muitas são venenosas.

SAPOS

São maiores e mais desajeitados do que as rãs e pererecas. Eles têm as patas mais curtas e quase sempre sua pele é enrugada. Preferem morar em terra firme e só procuram ambientes aquáticos para colocar seus ovos.

RÃS

Elas não têm veneno, vivem em lagoas, possuem a pele lisa e brilhante e as pernas compridas. Algumas das mais de 4 mil espécies têm membranas nas patas traseiras, por isso nadam com facilidade.

PETER LILJA/GETTY IMAGES

DORLING KINDERSLEY/GETTY IMAGES

ROBIN SMITH GETTY IMAGES

3 Os girinos crescem, aprendem a nadar melhor e passam a se alimentar de algas e restos de animais e vegetais. Aos poucos, suas patas aparecem e seus pulmões se desenvolvem.

MICHAEL & PATRICIA FOGDEN/CORBIS

4 O sistema digestivo está se transformando e ele fica sem comer. Aos poucos, a cauda é absorvida pelo organismo e fornece energia para o animal. Depois, ele vira um sapo adulto.

PASSATEMPO

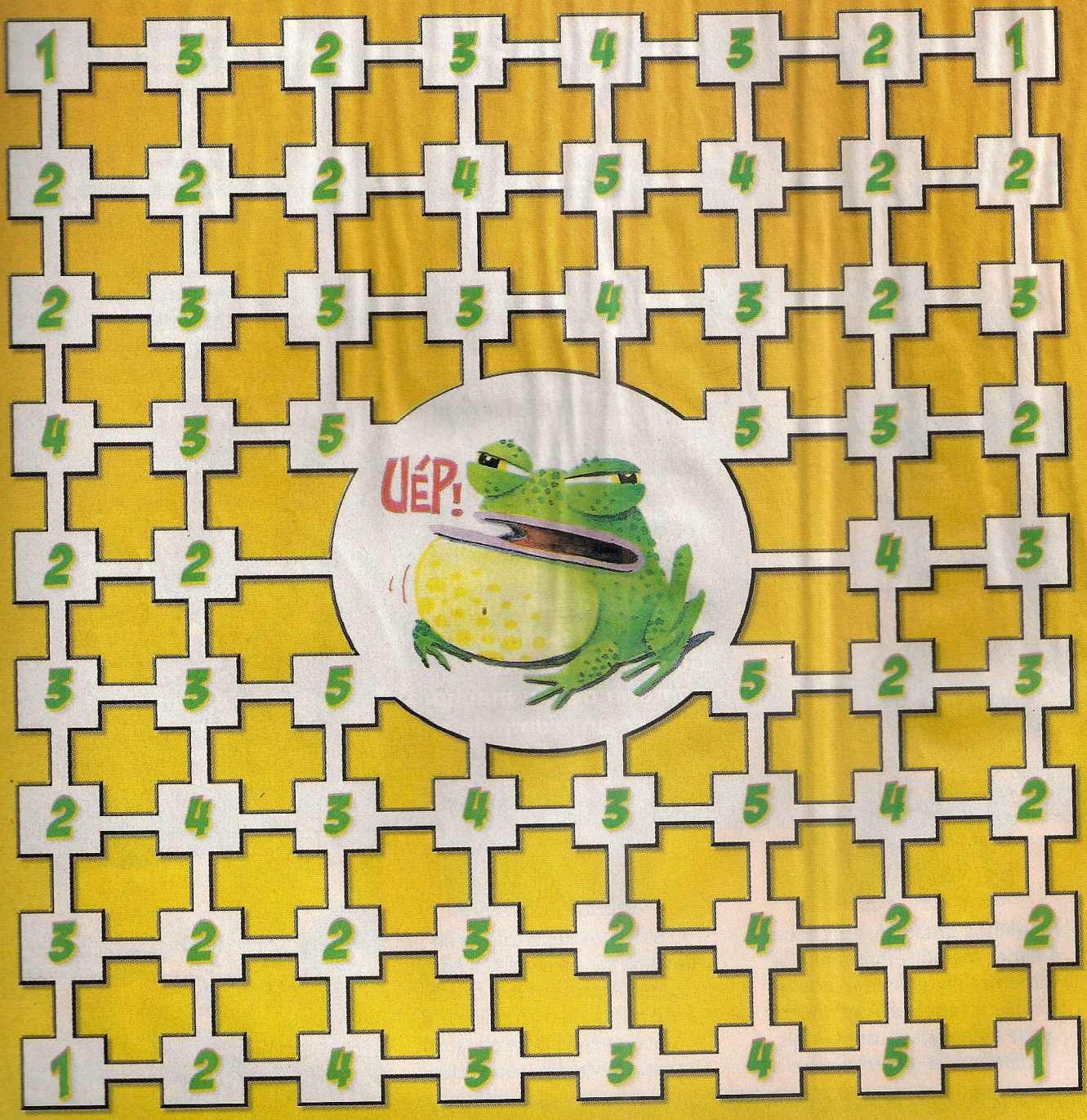
LABIRINTO

Ilustração ▸ BIRY

Os sapos passam por várias fases até se tornarem adultos. Para chegar ao sapo, pule de um quadro a outro obedecendo à seqüência das fases ao lado. Você pode repetir cada fase no caminho, desde que não saia da ordem crescente.

Resposta na página 42.

Fases



De cara com um COMETA

Saiba tudo sobre a aventura da sonda que está investigando o cometa Tempel 1.

No início de julho, uma nave da Nasa deu de cara com um cometa e causou a maior explosão no espaço. Mas isso não aconteceu por acaso: é mais uma tática dos cientistas para estudar o Universo.

O cometa Tempel 1 se formou a partir dos mesmos materiais que deram origem ao Sistema Solar, há mais ou menos 4,6 bilhões de anos. Os cientistas acham que dentro dele existem substâncias daquela época e que podem nos dar informações sobre a formação dos planetas e o início da vida na Terra.

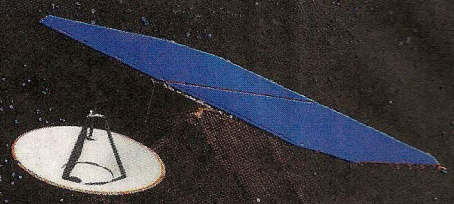
A sonda viajou a bordo de uma nave maior. Aí, foi lançada e, ao atingir o Tempel 1, espalhou vapor e poeira para todo lado. Ela agora está na cratera do cometa e vai continuar sua missão e investigar o que existe lá dentro.

Veja no site da RECREIO um vídeo da colisão da sonda com o cometa.

www.RECREIOnline.com.br

VEJA DE PERTO

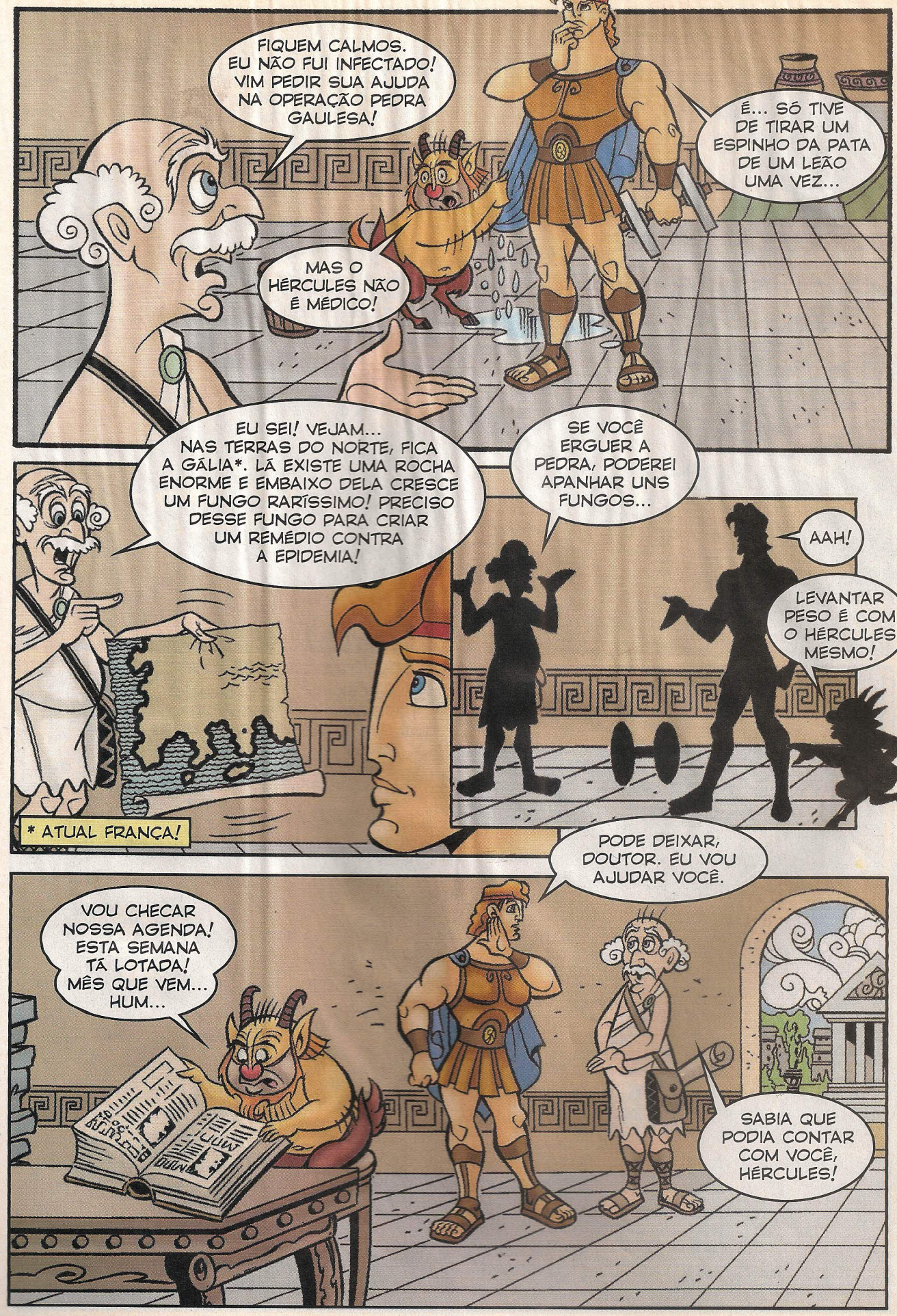
- A nave Deep Impact (que significa impacto profundo) tem o tamanho de um carro pequeno e viajou por quase seis meses levando a sonda.
- A sonda foi lançada na direção do Tempel 1 e depois de um dia de viagem atingiu o núcleo do cometa. No caminho, fotografou e transmitiu informações.
- A explosão formou uma nuvem de gás, gelo e poeira, substâncias que compõem os cometas. O choque deixou uma grande cratera na superfície do cometa.

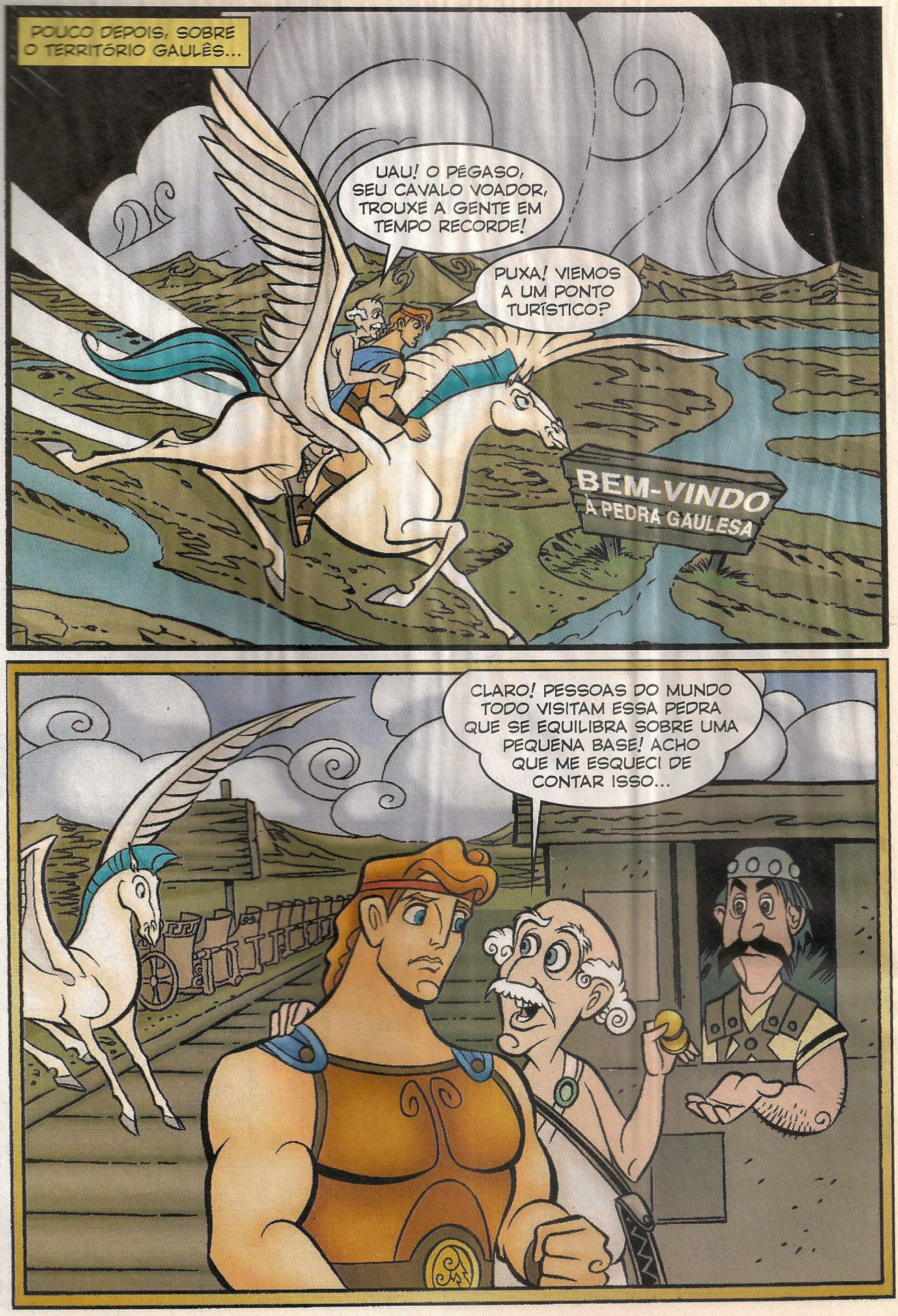


IMAGENS: NASA

Disney
HÉRCULES
HORA DA CONSULTA MÉDICA, HÉRCULES!
DO QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO? NÃO MARQUEI NENHUMA CONSULTA.
MEDICINA PEDREGOSA
FOI ELE QUEM MARCOU O ENCONTRO!
OI! EU SOU HIPÓCRATES... PAI DA MEDICINA MODERNA!
MUITO PRAZER, DOUTOR!
EPA!
AI! AGORA QUE O SENHOR AVISA?!
EXISTE UMA TERRÍVEL EPIDEMIA AQUI NA REGIÃO...
SPLASH!

© Disney


FIQUEM CALMOS. EU NÃO FUI INFECTADO! VIM PEDIR SUA AJUDA NA OPERAÇÃO PEDRA GAULESA!
É... SÓ TIVE DE TIRAR UM ESPINHO DA PATA DE UM LEÃO UMA VEZ...
MAS O HÉRCULES NÃO É MÉDICO!
EU SEI! VEJAM... NAS TERRAS DO NORTE, FICA A GÁLIA*. LÁ EXISTE UMA ROCHA ENORME E EMBAIXO DELA CRESCE UM FUNGO RARÍSSIMO! PRECISO DESSE FUNGO PARA CRIAR UM REMÉDIO CONTRA A EPIDEMIA!
SE VOCÊ ERGUER A PEDRA, PODEREI APANHAR UNS FUNGOS...
AAH!
LEVANTAR PESO É COM O HÉRCULES MESMO!
* ATUAL FRANÇA!
PODE DEIXAR, DOUTOR. EU VOU AJUDAR VOCÊ.
VOU CHECAR NOSSA AGENDA! ESTA SEMANA TÁ LOTADA! MÊS QUE VEM... HUM...
SABIA QUE PODIA CONTAR COM VOCÊ, HÉRCULES!


POUCO DEPOIS, SOBRE O TERRITÓRIO GAULÊS...
UAU! O PÉGASO, SEU CAVALO VOADOR, TROUXE A GENTE EM TEMPO RECORDE!
PUXA! VIEMOS A UM PONTO TURÍSTICO?
BEM-VINDO À PEDRA GAULESA
CLARO! PESSOAS DO MUNDO TODO VISITAM ESSA PEDRA QUE SE EQUILIBRA SOBRE UMA PEQUENA BASE! ACHO QUE ME ESQUECI DE CONTAR ISSO...

HÃ? A PEDRA É CERCADA POR GUARDAS?
AH, SIM... É MESMO!
COMO EU LEVANTO UMA ROCHA SE NÃO POSSO ME APROXIMAR DELA?
HUMM... SÓ UM HERÓI SABERIA A RESPOSTA!
OPS!
TALVEZ SE EU PEDIR COM JEITO...
PARADO AÍ, SENHOR!

PODEM IR SE AFASTANDO!
CERTO! JÁ ENTENDI A MENSAGEM!

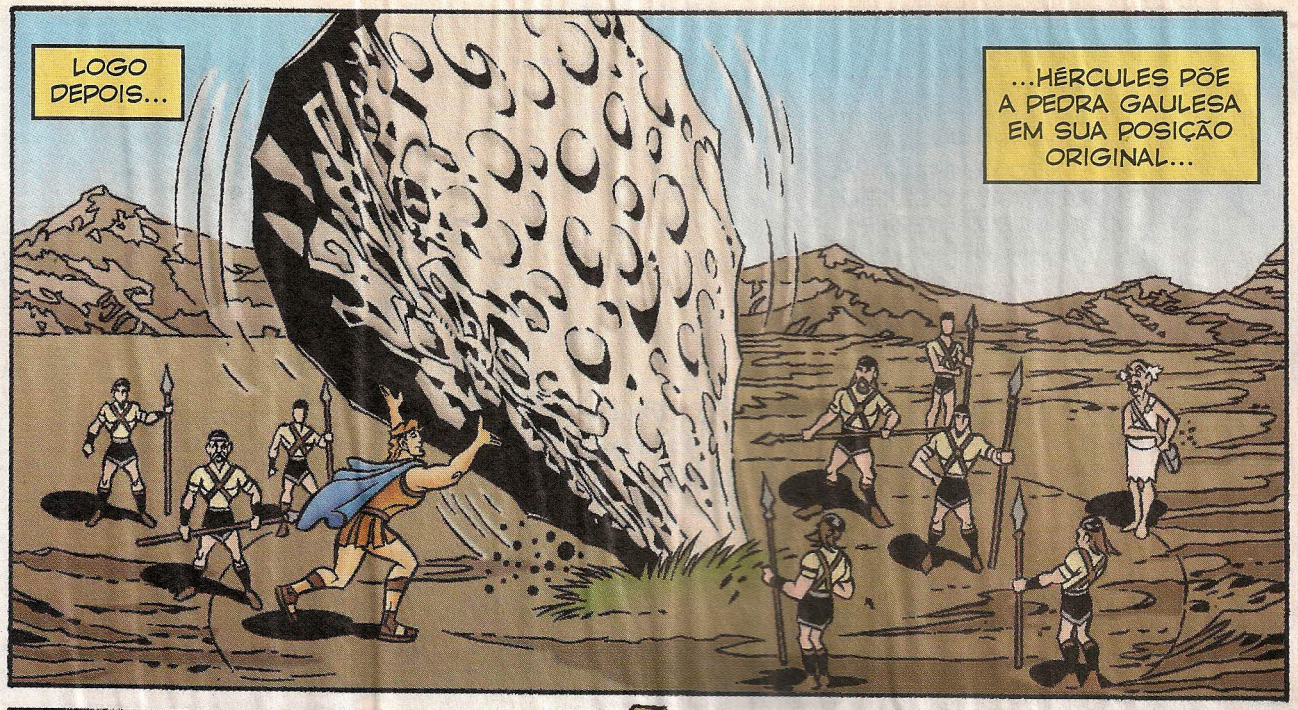
ESSES SUJEITOS NÃO SÃO EDUCADOS. PODIAM SER MAIS SIMPÁTICOS, NÉ?
TIVE UMA IDÉIA!

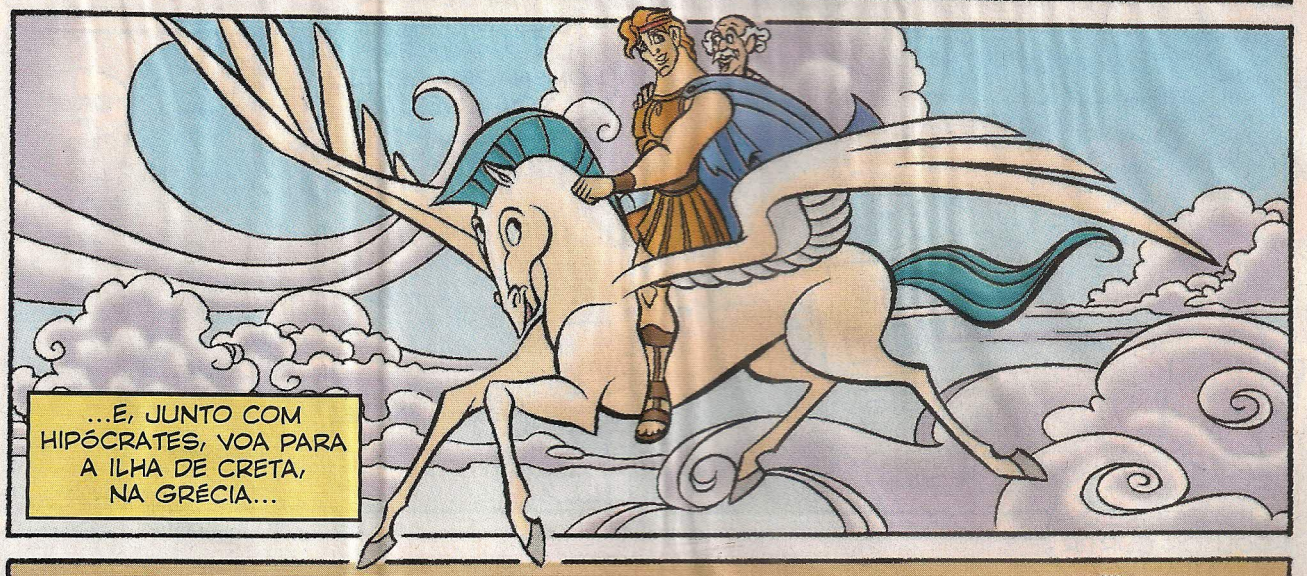
BZZZZ... E DAÍ... HMM! BZZZZ! BZZZZ! BZZZZ! BZZZZ...
PUXA, DOUTOR, O SENHOR PENSOU RÁPIDO. ACHO QUE VAI DAR CERTO. DEIXA COMIGO!

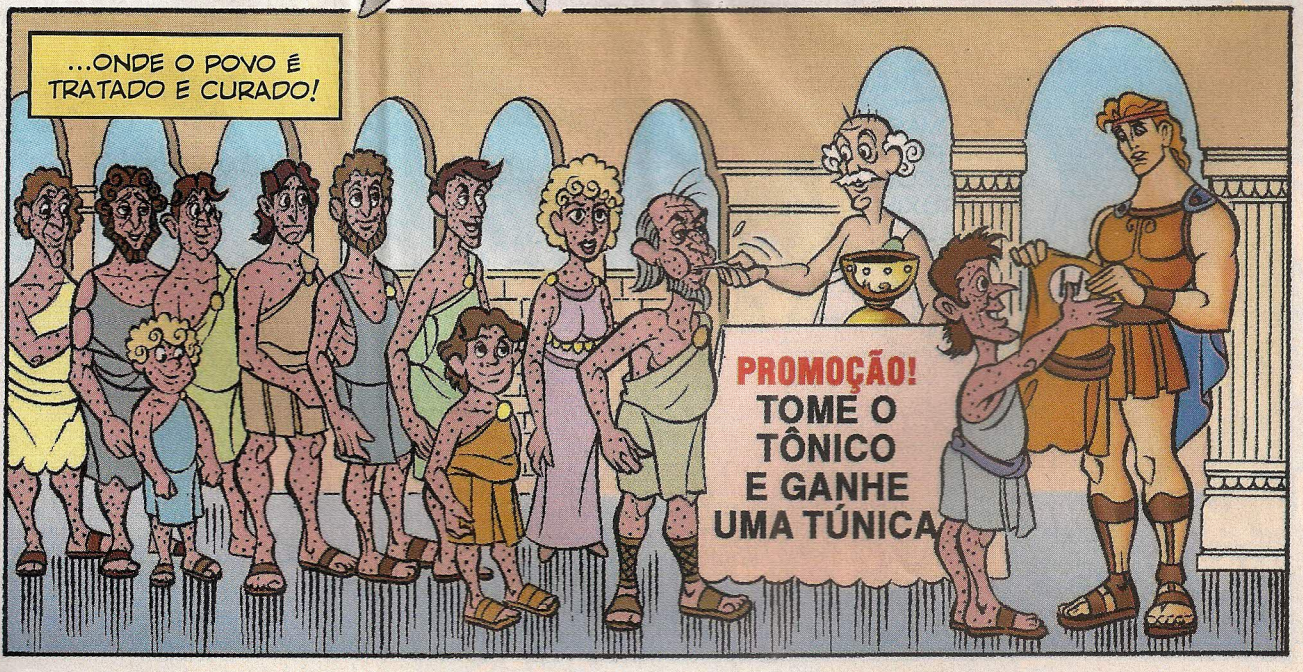
BUÁÁÁ! POR QUE EU NÃO POSSO TOCAR A PEDRA?
CHUIF!
HUUMPF!
PARE COM ISSO, HÉRCULES... VENHA! AQUELES HOMENS NÃO QUEREM VOCÊ AQUI!

E NÃO SE ATREVA A BATER OS PÉS!
BATA!
EU QUERO TOCAR A PEDRA! EU QUERO TOCAR A PEDRA! EU QUERO TOCAR A PEDRA!
BAM!
BAM!
BAM!
ELE FICOU LOUCO?
É! DEVE SER DOIDO!
PARE!
MAIS FORTE!
EU QUERO... EU QUERO... EU QUERO!
CREC!
CRÁS!
NOSSA!
C-CREC!
FUJAM!
PRONTO, DOUTOR. POSSO ENTRAR EM AÇÃO.
FUNCIONOU! SUA ENCENAÇÃO SOLTOU A ROCHA DA BASE!

PAAAMMM!
PODE VIR, DOUTOR!
PUXA VIDA!
QUE INCRÍVEL!
PEGOU O QUE PRECISAVA, DOUTOR?
RASP!
SÓ MAIS UM POUQUINHO, HÉRCULES.
UM AUTÓGRAFO, POR FAVOR!


LOGO DEPOIS...
...HÉRCULES PÕE A PEDRA GAULESA EM SUA POSIÇÃO ORIGINAL...


...E, JUNTO COM HIPÓCRATES, VOA PARA A ILHA DE CRETA, NA GRÉCIA...


...ONDE O POVO É TRATADO E CURADO!
PROMOÇÃO!
TOME O TÔNICO E GANHE UMA TÚNICA

OS DIAS PASSAM...
LI!
NÃO POSSO ACREDITAR! VOCÊ LEU O "DIÁRIO DE TEBAS" HOJE?
O HIPÓCRATES LEVOU O CRÉDITO PELO FIM DA DOENÇA! NEM FALAM O SEU NOME!
E DAÍ?
DOUTOR SALVADOR
DAÍ QUE ORGANIZARAM UM DESFILE EM HOMENAGEM A ELE! VENHA VER!
UAU!
TUDO BEM! DEIXE O DOUTOR CURTIR A FAMA!
TÁ! MAS VOU PEDIR UM DESCONTO NA PRÓXIMA CONSULTA!
FIM

PASSATEMPO

ENIGMA

Ilustração ▸ ALEXANDER

Siga as pistas com atenção e tente descobrir o nome dos oito filhotes.

Resposta na página 42.

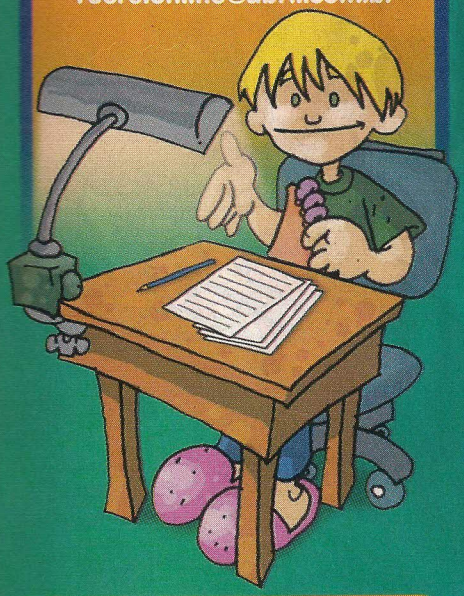
- Pitoco está sentado e Fiuca está puxando a toalha.
- Lilica não está perto da torneira e Piteco tem a orelha esquerda pintada.
- Fiuca está perto do caramujo e Piteco perto da joaninha.
- Tilico está entre Laica e Fiuca.
- A torneira está entre Peteleco e Fiuca.
- Laica e Fiuca têm as duas orelhas pintadas.
- Peteleco está do lado oposto ao de Laica.
- Peteleco é o único macho puxando a toalha e Tequinha está sentada.
- Peteleco tem o rabo pintado. O focinho não.
- Pitoco está entre Lilica e Laica.
- Piteco tem o olho direito pintado.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Um carro atropelou um porco, um boi e um trem. Qual a moral da história?
Um é porco, dois é boi, trem é demais.
Luiz Fernando Rondino, 9 anos
Salvador – BA

Qual o nome que combina mais com o homem que faz cruzes?
Armando Cruz.
Márcio Araújo Stein
Campinas – SP

O que a frigideira disse para a clara de ovo?
Não gema.
Beatriz, 12 anos
São Pedro d'Aldeia – RJ

O que o semáforo tímido disse para o outro?
Pára de me olhar que eu fico vermelho!
Lilian, 10 anos
Fortaleza – CE

Quando o animal vira lâmina?
Quando se lê animal de trás pra frente.
Alexandre dos Santos, 9 anos
Macapá – AP

Qual o cúmulo da perda de tempo?
Pesquisar preço em loja de R$ 1,99.
Júlio, 12 anos
Recife – PE

O que é um pontinho verde no meio de um monte de pontinhos amarelos?
Uma ervilha visitando a lata de milho.

E um pontinho amarelo no meio de um monte de pontinhos verdes?
Um milho visitando a lata de ervilha.
Juliana Almeida, 9 anos
São Paulo – SP

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Leticia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UNICULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scarfezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-152066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres, e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlevest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 280, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: **Grande São Paulo: 5087-2112**
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ BIRY

Resposta na página 42.

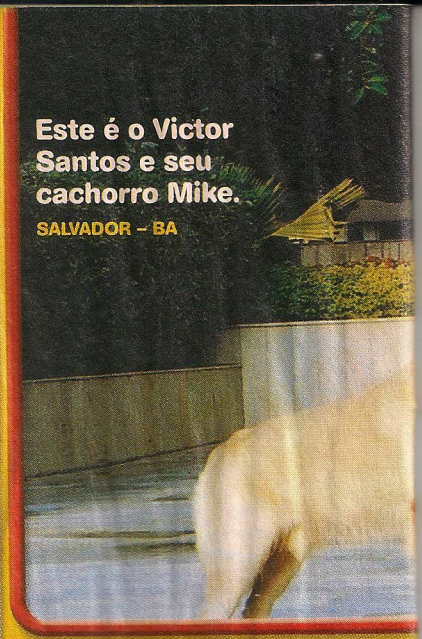
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o desenho da Helena Virgínia de Almeida.
RIO DE JANEIRO – RJ



Este é o Victor Santos e seu cachorro Mike.
SALVADOR – BA

A Anna Luiza caprichou no seu Scooby-Doo.
CURITIBA – PR

Oi, turma! Adoro ler as novidades na RECREIO.
EDUARDO OLIVEIRA
MACEIÓ – AL

Curto a RECREIO e toda semana fico esperando a revista chegar na banca. Estou colecionando os ROBITS e hoje eles são minha diversão preferida!
BRUNO LANZONI SILVA
ITAPIRA – SP

A Lara M. Rodrigues, de 8 anos, quer saber mais sobre os desenhos animados.
ASSIS – SP

Nova mensagem

Enviar | Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Ei, pessoal, gosto muito das tirinhas e sugiro uma matéria sobre poluição.
Nicolau Tahan Fernandes
GOIÂNIA – GO

Queria ler uma matéria sobre os novos Pokémon.
Rafael Trevizol Viam Gaddini
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP

Adoro os testes, as curiosidades e principalmente as novidades do cinema.
Leandro Rosado

Este é o supercarro do Henrique Lopes de Campos, de 11 anos.
MOGI-GUAÇU – SP

E aí, turma?! Gostaria de ver mais dicas de games na revista e também uma reportagem sobre o setor terciário e suas atividades, como comércio, educação e turismo.

OTTO LEONE, 9 ANOS
JUNDIAÍ – SP

Eu queria mais reportagens com a turma de Hogwarts.

BRENO W. VIANGRE, 10 ANOS
ANANINDEUA – PA

O Lucas Verri pede uma matéria sobre o mico-leão-dourado.

SANTA BÁRBARA D'OESTE – SP

O Yuri Alencar da Nóbrega caprichou no colorido do seu desenho.

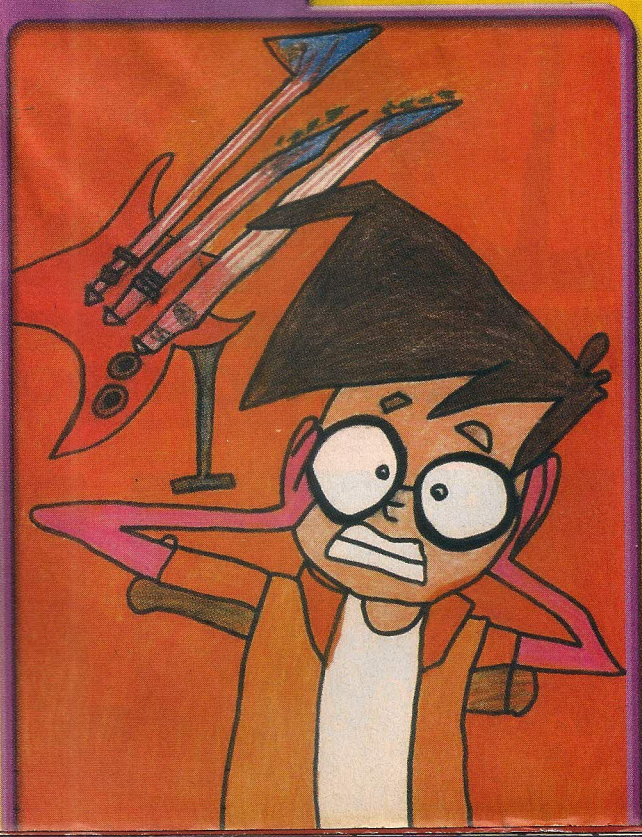
SOBRADINHO – DF

Oi, pessoal! Nós dois estamos adorando a série dos ROBITS!

HUGO E BRUNO FISCHER
VILA VELHA – ES

Os irmãos Bárbara, de 10 anos, e Vicenzo, de 8 anos, adoram ler sobre natureza.

BENTO GONÇALVES – RS



TIRINHAS!

Anabel

© Lancast

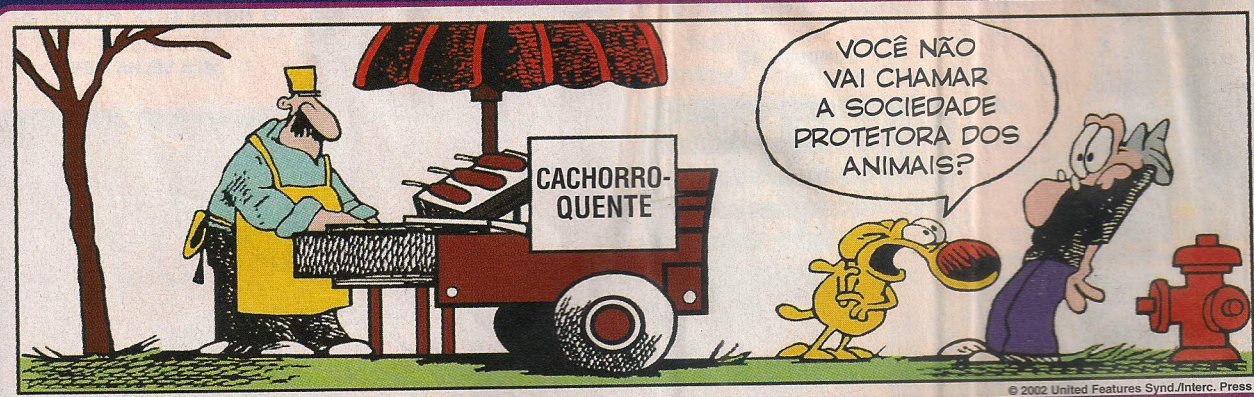
por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

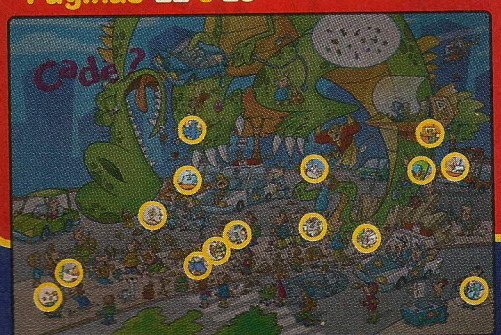


© 2002 United Features Synd./Interc. Press

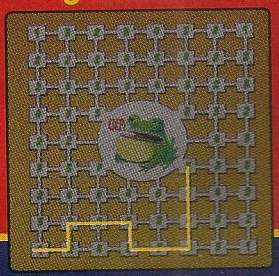
por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 26



Página 37

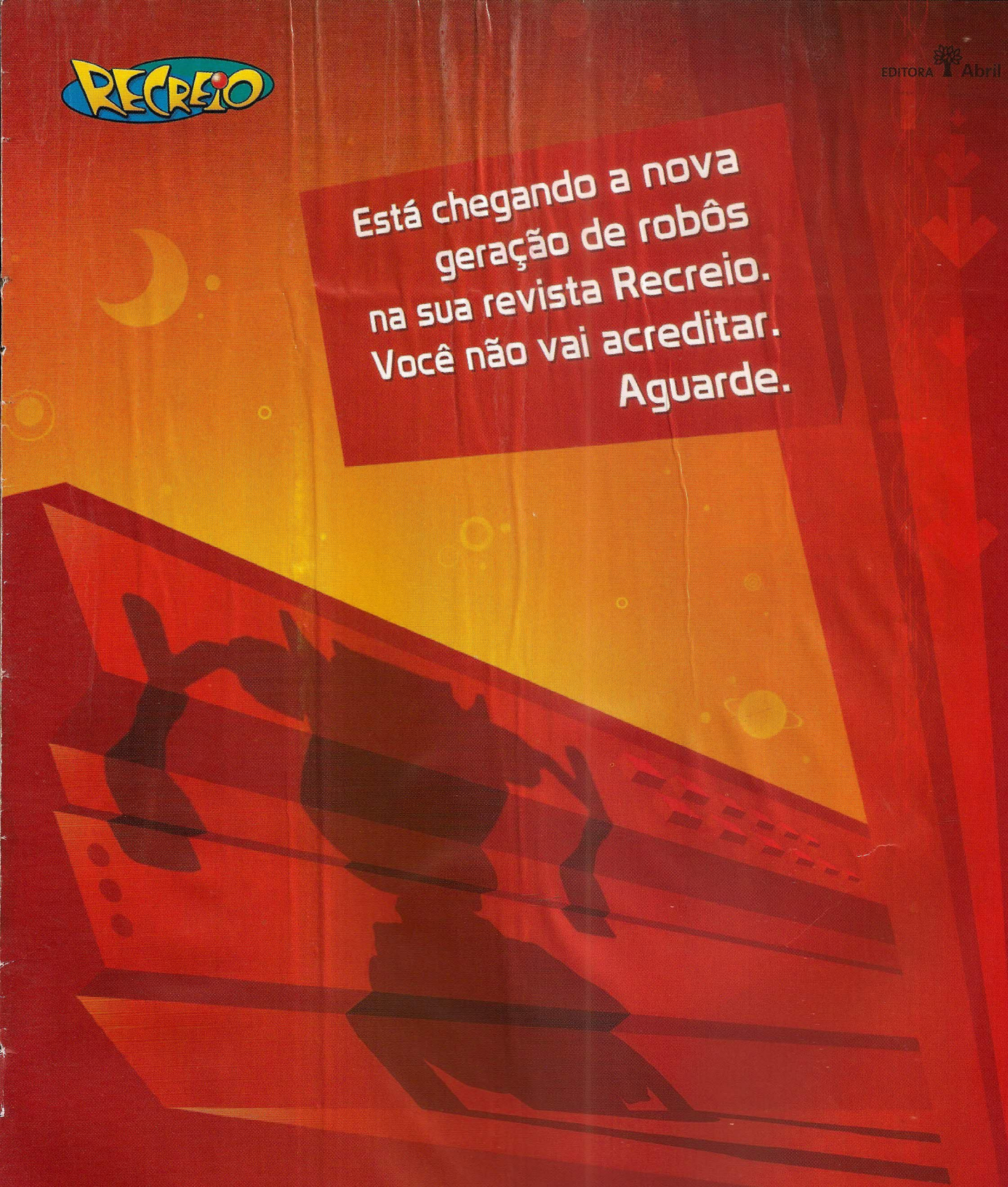
A) PITECO
B) TEQUINHA
C) PETELECO
D) FIUCA
E) TILICO
F) LAICA
G) PITOCO
H) LILICA

Página 39

RECREIO

EDITORA Abril

Está chegando a nova geração de robôs na sua revista Recreio. Você não vai acreditar. Aguarde.



Patrocínio:

MINI SCHIN

MAX Robots

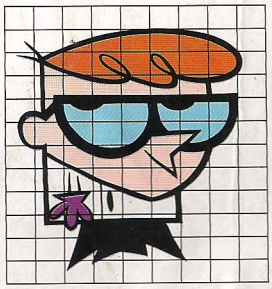
A nova geração de robôs.

age.

MINI SCHIN

Divertido até a última gota.

Agora é só dar um gole no seu Mini Schin e desenhar o seu cientista preferido.



Lew Lara

Dexter's Laboratory · Courage the Cowardly Dog · The Powerpuff Girls · Johnny Bravo · Cartoon Network CartoonNetwork.com.br · Schincariol 100% Brasil

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network. (s05)